

# Tiermeister (Beastmaster)

## Grundlisten

### Besänftigen (Calm Spirits) [SL]

- 2) Besänftigen I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Besänftigen II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Halten (M c) (D:C, R:30m)
- 6) Besänftigen III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Besänftigen IV (M) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Besänftigen V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Große Tierberuhigung (30m) (M) (D:2min/St, R:30m)
- 11) Wahres Halten (M c) (D:C, R:30m)
- 12) Besänftigen X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Ruf der Besänftigung (M \*) (D:1min/St, R:15m r)
- 18) Große Tierberuhigung (3m/St) (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 20) Großes Besänftigen (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 25) Langes Besänftigen (M) (D:1Tag/St, R:100m)
- 30) Viele Besänftigen (M) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahres Besänftigen (M) (D:P, R:30m)

### Bewegungen verbessern (Movement Enhancement) [RCII]

- 1) Laufen I (F \*) (D:10min/St, R:S)
- 2) Weitsprung I (F \*) (D:-, R:S)
- 3) Landen (F \*) (D:-, R:S)
- 4) Lautlose Bewegungen (F \*) (D:10min/St, R:S)
- 5) Rennen I (F \*) (D:10min/St, R:S)
- 6) Balance I (F \*) (D:1KR/St, R:S)
- 7) Schwimmen I (F \*) (D:10min/St, R:S)
- 8) Weitsprung II (F \*) (D:-, R:S)
- 9) Klettern I (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 10) Schweben (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 11) Schnelles Rennen I (F \*) (D:10min/St, R:S)
- 12) Balance II (F \*) (D:1KR/St, R:S)
- 13) Schwimmen II (F \*) (D:10min/St, R:S)
- 14) Weitsprung III (F \*) (D:-, R:S)
- 15) Levitation (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 16) Sprinten I (F \*) (D:10min/St, R:S)
- 17) Balance III (F \*) (D:1KR/St, R:S)
- 18) Schwimmen III (F \*) (D:10min/St, R:S)
- 19) Weitsprung IV (F \*) (D:-, R:S)
- 20) Fliegen (F \*) (D:10min/St, R:S)
- 25) Großes Laufen (F \*) (D:10min/St, R:30m)
- 30) Große Balance (F \*) (D:10min/St, R:30m)
- 50) Bewegungen meistern (F \*) (D:10min/St, R:S)

### Kampf verbessern (Combat Enhancement) [RCII]

- 1) Kampf I (U \*) (D:1KR/St, R:S)
- 2) Verschwimmen (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 3) Schild (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 4) Kampf II (U \*) (D:1KR/St, R:S)
- 5) Fernkampfablenkung I (F \*) (D:-, R:30m)
- 6) Schnelligkeit I (F \*) (D:1KR, R:S)
- 7) Kampf III (U \*) (D:1KR/St, R:S)
- 8) Nahkampfablenkung I (F \*) (D:1 KR, R:30m)
- 9) Schild II (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 10) Zielen stören I (F \*) (D:-, R:30m)
- 11) Fernkampfablenkung II (F \*) (D:-, R:30m)
- 12) Schnelligkeit II (F \*) (D:2KR, R:S)
- 13) Kampf IV (U \*) (D:1KR/St, R:S)
- 14) Nahkampfablenkung II (F \*) (D:1 KR, R:30m)
- 15) Zielen stören II (F \*) (D:-, R:30m)
- 16) Fernkampfablenkung III (F \*) (D:-, R:30m)
- 17) Schnelligkeit III (F \*) (D:3KR, R:S)
- 18) Kampf V (U \*) (D:1KR/St, R:S)
- 19) Nahkampfablenkung III (F \*) (D:1 KR, R:30m)
- 20) Zielen stören III (F \*) (D:-, R:30m)
- 25) Große Fernkampfablenkung (F \*) (D:-, R:30m)
- 30) Schnelligkeit X (F \*) (D:10KR, R:S)
- 35) Kampf VIII (U \*) (D:1KR/St, R:S)
- 40) Große Nahkampfablenkung (F \*) (D:1 KR, R:30m)
- 45) Großes Zielen stören (F \*) (D:-, R:30m)
- 50) Wahrer Kampf (F \*) (D:1KR/ST, R:V)

### Sinne verbessern (Sense Enhancement) [RCII]

- 1) Hören (U) (D:10min/St, R:S)
- 2) Nachtsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 3) Riechen (U) (D:10min/St, R:S)
- 4) Seitensicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 5) Schmecken (U) (D:10min/St, R:S)
- 6) Scharfsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 7) Fühlen (U) (D:10min/St, R:S)
- 8) Ferner Sinn I (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 9) Wassersicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 10) Sicht in Dunkelheit (U) (D:10min/St, R:S)
- 11) Ferner Sinn II (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 12) Sicht in der Sonne (U) (D:10min/St, R:S)
- 13) Sinnesmarkierung (U) (D:P, R:B)
- 14) Holzlicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 15) Ferner Sinn III (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 17) Steinsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 19) Ferner Sinn IV (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 20) Sicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 25) Ferner Sinn V (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 30) Wahrer Ferner Sinn (U) (D:1min/St, R:1)
- 50) Sinne meistern (U) (D:10min/St, R:S)

### Tiere binden (Animal Bonding) [RCII]

- 3) Tiere binden I (D:?, R:?)
- 5) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 6) Tiere binden II (D:?, R:?)
- 7) Reichweite ausdehnen II (D:?, R:?)
- 8) Ruf der Bindung (D:?, R:?)
- 9) Tiere binden III (D:?, R:?)
- 10) Vertrauter II (D:?, R:?)
- 11) Trennung (D:?, R:?)
- 12) Tiere binden IV (D:?, R:?)
- 13) Reichweite ausdehnen III (D:?, R:?)
- 14) Ort des Gebundenen (D:?, R:?)
- 15) Tiere binden V (D:?, R:?)
- 17) Reichweite ausdehnen IV (D:?, R:?)
- 19) Großes Tiere binden (D:?, R:?)
- 20) Wahrer Vertrauter (D:?, R:?)
- 25) Reichweite ausdehnen V (D:?, R:?)
- 30) Wahres Tiere binden (D:?, R:?)
- 50) Wahres Reichweite ausdehnen (D:?, R:?)

### Tiere meistern (Animal Mastery) [SL]

- 1) Tierschlaf I (D:?, R:?)
- 2) Kleiner Mantel (D:?, R:?)
- 3) Tiersprache (F) (D:1min/St, R:3m)
- 4) Tierschlaf III (F) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Tiere meistern I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Tierort c (D:?, R:?)
- 7) Freundschaft c (D:?, R:?)
- 8) Tierempathie c (D:?, R:?)
- 9) Tiere beschwören I (F) (D:1min/St, R:1)
- 9) Der Ruf der Wildnis (M) (D:P, R:30m)
- 10) Tiere beherrschen III c (D:?, R:?)
- 11) Tiere erschaffen III c (D:?, R:?)
- 12) Tiere rufen (F) (D:-, R:1)
- 13) Tiere meistern V (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Tiere erschaffen V c (D:?, R:?)
- 15) Tiere meistern (F) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Tiere beschwören X (F) (D:1min/St, R:1)
- 25) Tiere beherrschen (3m/St)c (D:?, R:?)
- 30) Absolution \* (D:?, R:?)
- 50) Wahres Tiere erschaffen c (D:?, R:?)

## offene Listen

### Elementenschild (Elemental Shields) [SL]

- 1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 4) Licht widerstehen (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Hitze widerstehen (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Kälte widerstehen (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Lichtrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Hitzerrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 10) Kälterrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 11) Lichtrüstung (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Hitzerrüstung (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 13) Kälterrüstung (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 15) Blitzrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 17) Feuerrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 19) Eisrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 20) Große Lichtrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Große Hitzerrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 30) Große Kälterrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 50) Wahre Rüstung (D) (D:24h, R:3m)

### Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SL]

- 1) Vibrationen (500g) (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 2) Halten (500g) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Telekinese (500g) (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 4) Vibrationen (2,5 kg) (D:1KR/Stufe, R:30m)
- 5) Halten (2,5 kg) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 6) Telekinese (2,5kg) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 7) Vibrationen (12,5 kg) (D:1KR/Stufe, R:30m)
- 8) Halten (12,5 kg) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 9) Vibrationen (25 kg) (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 10) Zielen (F M c) (D:1KR (C), R:T)
- 11) Telekinese (12,5 kg) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 12) Halten (25 kg) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Große Vibrationen (2,5kg) (D:1KR/Stufe, R:30m)
- 14) Telekinese (25 kg) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Halten (50 kg) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 16) Schleudern I (F) (D:-, R:3m)
- 17) Telekinese (50 kg) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 19) Große Vibrationen (5 kg) (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 20) Großes Zielen (D:1KR (C), R:T)
- 25) Halten (5 kg/St) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Telekinese (5 kg/St) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahres Zielen (D:1KR (C), R:T)

### Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC]

- 1) Abschießen (F) (D:-, R:3m/St)
- 2) Alarm (F) (D:10min/St, R:B)
- 3) Markieren (F) (D:V, R:B)
- 4) Kugel und Kette (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 5) Schloßkunde (I) (D:P, R:S)
- 6) Halten (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 7) Magische Schlüssel (F) (D:1KR/St, R:B)
- 8) Geistige Ketten (F) (D:10min/St, R:B)
- 9) Fesseln (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 10) Portal zerschmettern (F) (D:P, R:3m/St)
- 11) Stein zerpulvern (F) (D:P, R:3m/St)
- 12) Ort besichtigen (U) (D:1h/St, R:B)
- 13) Gitter reparieren (F) (D:P, R:B)
- 14) Energiegefängnis (F) (D:1h/St, R:3m/St)
- 15) Gitter schwächen (F) (D:P, R:3m/St)
- 16) Sinne blockieren (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 17) Gitter verstärken (F) (D:P, R:3m/St)
- 18) Täglich benötigtes (F) (D:1 Tag, R:3m/St)
- 19) Schloß der Ewigkeit (F) (D:P, R:3m/St)
- 20) Desintegrieren (F) (D:P, R:3m/St)
- 25) Stasis (F) (D:1 Tag/St, R:B)
- 30) Machtlose Zauberei (F) (D:1h/St, R:B)
- 50) Sphäre der Gefangenschaft (F) (D:1min/St, R:3m/St)

## **Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL]**

- 1) Bauchreden (E c) (D:C, R:30m)
- 2) Geräusch/Licht Illusion (E) (D:10min/St, R:30m)
- 3) Geschmack/Geruch Illusion (E) (D:10min/St, R:30m)
- 4) Unbewegte Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Bewegte Illusion I (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 7) Wartende Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Unbewegte Illusion III (E) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Bewegte Illusion II (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 10) Wartende bewegte Illusion I (E) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Wartende unbewegte Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Bewegte Illusion III (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 13) Unbewegte Illusion V (E) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Wartende unbewegte Illusion III (E) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Wartende bewegte Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 17) Bewegte Illusion IV (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 19) Unbewegte Illusion VII (E) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Wartende unbewegte Illusion V (E) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Bewegte Illusion V (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 30) Unbewegte Illusion X (E) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Bewegte Illusion X (E c) (D:1min/St (C), R:30m)

## **Spruchschutz (Spell Wall) [SL]**

- 1) Schutz I (D) (D:1min/St, R:3m)
- 3) Schutz I (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Schutz II (D) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Prosaische Magie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 7) Schutz II (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Grundmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 10) Mentalmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 11) Schutz III (D) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Göttermagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 13) Elementenmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 14) Spruch Schild II (D c) (D:C, R:S)
- 15) Schutz IV (D) (D:1min/St, R:3m)
- 16) Alte Magie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 17) Prosaischer Magie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 18) Wahrer Spruch Schild (D c) (D:C, R:S)
- 19) Schutz V (D) (D:1min/St, R:3m)
- 20) Grundmagie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 25) Mentalmagie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 30) Göttermagie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 35) Alter Magie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 50) Wahres Widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 60) Großes wahres Widerstehen (D) (D:1 min/St, R:30m)

## **Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL]**

- 1) Grundmagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 1) Prosaische Magie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 2) Mentalmagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 3) Göttermagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 4) Alte Magie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 5) Unsichtbares entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 6) Fallen entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 7) Böses entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 8) Lokalisieren (30m) (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 10) Magie einschätzen (30m) (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 11) Tod entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 12) Lokalisieren (100m) (P c) (D:1min/St (C), R:100m)
- 15) Zauber entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 16) Lokalisieren (150m) (P c) (D:1min/St (C), R:150m)
- 18) Magie einschätzen (100m) (P c) (D:1min/St (C), R:100m)
- 20) Lokalisieren (1500m) (P c) (D:1min/St (C), R:1500m)
- 25) Entdeckung entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 30) Wahres Entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 50) Wahres Lokalisieren (P c) (D:1min/St (C), R:1500m/St)

## **Klinge des Kriegers (Warrior's Blade) [SUC]**

- 1) Verzauberung (F) (D:P, R:B)
- 2) Waffenlicht (F) (D:10 min/St, R:B)
- 3) Persönliche Bindung (F) (D:P, R:B)
- 4) Werfen (F \*) (D:1 KR/St, R:B)
- 5) Spalter (F) (D:?, R:?)
- 6) Klingenzauber(F) (D:V, R:B)
- 8) Reparatur (F) (D:P, R:B)
- 10) Elementenangriffszauber (F \*) (D:V, R:B)
- 11) Geschoß parieren (F \*) (D:1 KR/St, R:B)
- 12) Erweiterter Schlag (F) (D:1 KR/ 2 St, R:B)
- 13) Körperscheide (F \*) (D:P, R:B)
- 14) Spezifischer Treffer (F \*) (D:V, R:B)
- 15) Rückkehr (F) (D:V, R:B)
- 16) Hammerschlag (F) (D:1 Attacke, R:B)
- 17) Zauberspalter (F) (D:V, R:B)
- 18) Wirbelwind (F) (D:1 KR, R:B)
- 19) Waffenspalter (F) (D:1min/St, R:B)
- 20) Geformter Treffer (F) (D:V, R:B)
- 25) Elementenparade (F) (D:1 Parade, R:B)
- 30) Tanzende Waffe (F) (D:1 KR/St, R:B)
- 50) Zauber parieren (F) (D:1 Parade, R:B)

## **Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL]**

- 1) Schätzen (I \*) (D:-, R:30cm)
- 2) Horchen (U) (D:10min/St, R:3m)
- 3) Balance (U \*) (D:V, R:3m)
- 4) Nachtsicht (U) (D:10min/St, R:3m)
- 5) Seitensicht (U) (D:10min/St, R:3m)
- 6) Lautstärke (U) (D:10min/St, R:3m)
- 7) Wassersicht (U) (D:10min/St, R:3m)
- 8) Wasserlunge (U) (D:10min/St, R:3m)
- 10) Gaslunge (U) (D:10min/St, R:3m)
- 11) Gift widerstehen (S \*) (D:1h/St, R:T)
- 12) Sehen in Dunkelheit (U) (D:10min/St, R:3m)
- 15) Wechsellnde Lunge (U) (D:10min/St, R:3m)
- 16) Große Balance (U) (D:V, R:3m)
- 18) Große Nachtsicht (U) (D:V, R:3m)
- 19) Große Wassersicht (U) (D:V, R:3m)
- 20) Sicht (U \*) (D:10min/St, R:3m)
- 25) Große Wasserlunge (U) (D:10min/St, R:3m)
- 30) Große Gaslunge (U) (D:10min/St, R:3m)
- 50) Große Sicht (U) (D:10min/St, R:3m)

## **Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL]**

- 2) Text analysieren I (I c) (D:1min/St (C), R:S)
- 3) Stein analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 4) Metall analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 5) Gas analysieren(I) (D:-, R:3m)
- 7) Text analysieren II (I c) (D:1min/St (C), R:S)
- 8) Flüssigkeiten analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 10) Erforschen (I) (D:-, R:T)
- 11) Spruch analysieren (I) (D:-, R:30m)
- 14) Tod analysieren (I) (D:-, R:T)
- 15) Text analysieren III (I c) (D:1min/St (C), R:S)
- 16) Magie analysieren (I) (D:-, R:30m)
- 17) Überwachung (U) (D:10min/St, R:S)
- 18) Erforschung des Todes (I) (D:-, R:T)
- 20) Analyse (I) (D:-, R:3m)
- 25) Große Analyse (I) (D:1KR/St, R:3m)
- 30) Wahres Magie analysieren (I) (D:-, R:30m)
- 50) Wahre Überwachung (U) (D:10min/St, R:S)

## **Runen (Rune Mastery) [SL]**

- 1) Spruch speichern (S) (D:bis der Spruch ausgelöst wird., R:S)
- 3) Rune I (F) (D:bis der Spruch ausgelöst wird., R:T)
- 6) Rune II (F) (D:s.o., R:T)
- 8) Rune III (F) (D:s.o., R:T)
- 10) Rune V (F) (D:s.o., R:T)
- 11) Zeichen der Benommenheit (F) (D:bis es ausgelöst wird, R:T)
- 12) Rune VI (F) (D:s.o., R:T)
- 13) Zeichen der Angst (F) (D:s.o., R:T)
- 14) Rune VII (F) (D:s.o., R:T)
- 15) Zeichen des Schlafs (F) (D:s.o., R:T)
- 16) Rune VIII (F) (D:s.o., R:T)
- 16) Geborgte Energie (D:P, R:S)
- 17) Zeichen der Blindheit (F) (D:s.o., R:T)
- 18) Rune IX (F) (D:s.o., R:T)
- 19) Zeichen der Lähmung (F) (D:s.o., R:T)
- 20) Rune X (F) (D:s.o., R:T)
- 25) Große Suche nach Magie (I) (D:?, R:?)
- 30) Große Rune (F) (D:s.o., R:T)
- 40) Schutzzeichen (F) (D:P, R:B)
- 50) Großes Zeichen (F) (D:s.o., R:T)

## **Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL]**

- 2) Anwesenheit (P \*) (D:1KR/St, R:3m)
- 3) Hören (3m) (U c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 5) Langes Ohr (30m) (U c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 6) Sehen (3m) (U c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 7) Langes Auge (30m) (U c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 8) Hören (30m) (U c) (D:1KR/St (C), R:30m)
- 10) Telepathie (I M c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 11) Sehen (30m) (U c) (D:1KR/St (C), R:30m))
- 12) Langes Ohr (100m) (U c) (D:1min/St (C), R:100m)
- 14) Hören (150m) (U c) (D:1KR/St (C), R:150m)
- 15) Langes Auge (100m) (U c) (D:1KR/St (C), R:100m)
- 18) Sehen (150m) (U c) (D:1KR/St (C), R:150m)
- 20) Hören (1500m/St) (U c) (D:1KR/St (C), R:150m)
- 25) Sehen (1500m/St) (U c) (D:1KR/St (C), R:150m)
- 30) Wahres Hören (U c) (D:1KR/St (C), R:-)
- 50) Wahres Sehen (U c) (D:1KR/St (C), R:-)

## **Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL]**

- 1) Verschließen (F) (D:-, R:30m)
- 2) Magisch verschließen (F) (D:1min/St, R:T)
- 3) Wissen über Schlösser (I) (D:-, R:T)
- 4) Öffnen I (F) (D:-, R:T)
- 5) Wissen über Fallen (I) (D:-, R:T)
- 6) Entschärfen I (F) (D:-, R:T)
- 7) Blockieren (F) (D:P, R:15m)
- 8) Schwächen (F) (D:P, R:15m)
- 10) Öffnen II (F) (D:-, R:T)
- 11) Tür zu Staub I (F) (D:P, R:3m)
- 12) Entschärfen II (F) (D:-, R:T)
- 14) Wahres Verschließen (F) (D:1h/St, R:T)
- 15) Tür zu Staub II (F) (D:P, R:3m)
- 17) Tür zu Staub III (F) (D:P, R:3m)
- 19) Wahres Tür zu Staub (F) (D:P, R:3m)
- 20) Neues Tor (F) (D:P, R:T)
- 22) Gefängnis öffnen (F) (D:P, R:1,5m/St)
- 25) Schlösser meistern (F) (D:-, R:T)
- 30) Fallen meistern (F) (D:-, R:T)
- 50) Torschlüssel (F) (D:1KR/St, R:V)

## **Wohltaten (Pleasures) [RCIV]**

- 1) Unterhalten (MF) (D:1 KR/St, R:3m)
- 2) Entspannen (M) (D:1min/St, R:3m)
- 3) Lachen (M) (D:1Kr/10 Fehlwurf, R:3m)
- 4) Wohltat I (M) (D:1min/St, R:B)
- 5) Tanzen (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:3m)
- 6) Tagtraum (M) (D:1min/St, R:B)
- 7) Magische Ziele (F) (D:1min/St, R:500m)
- 8) Tasad (F) (D:1h/St (V), R:15m)
- 9) Künftiges Reich (F) (D:1h/St (V), R:3m)
- 10) Wohltat II (M) (D:1min/St, R:B)
- 11) Große Wohltat I (F) (D:1min/St, R:8m)
- 12) Waffengegner (FM) (D:10min/St, R:3m)
- 13) Großes Tasad (F) (D:1h/St (V), R:30m)
- 14) Großer Tagtraum (M) (D:10min/St, R:8m)
- 15) Wahre Unterhaltung (MF) (D:1Kr/St, R:1)
- 16) Wohltat erinnern (M) (D:V, R:B)
- 17) Wohltat III (M) (D:1min/St, R:B)
- 18) Großes Lachen (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:8m)
- 19) Großer Tanz (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:8m)
- 20) Große Wohltat II (M) (D:1min/ST, R:8m)
- 25) Wohltat IV (M) (D:1min/St, R:B)
- 30) Große Wohltat III (M) (D:1min/ST, R:8m)
- 50) Wahre Wohltat (M) (D:10min/St, R:B)